

VACCEA 2015

ANUARIO



Universidad de Valladolid Facultad de Filosofía y Letras
Centro de Estudios Vacceos 'Federico Wattenberg'

Núm. 9 octubre 2016

www.pintiavaccea.es

5 €

PINTIA CAMPAÑA XXVI

EXCAVACIONES EN LAS RUEDAS

GRAVURAS DEL CÔA

IDADE DO FERRO

TARIEGO DE CERRATO

CIUDADES VACCEAS

ERAS DEL BOSQUE

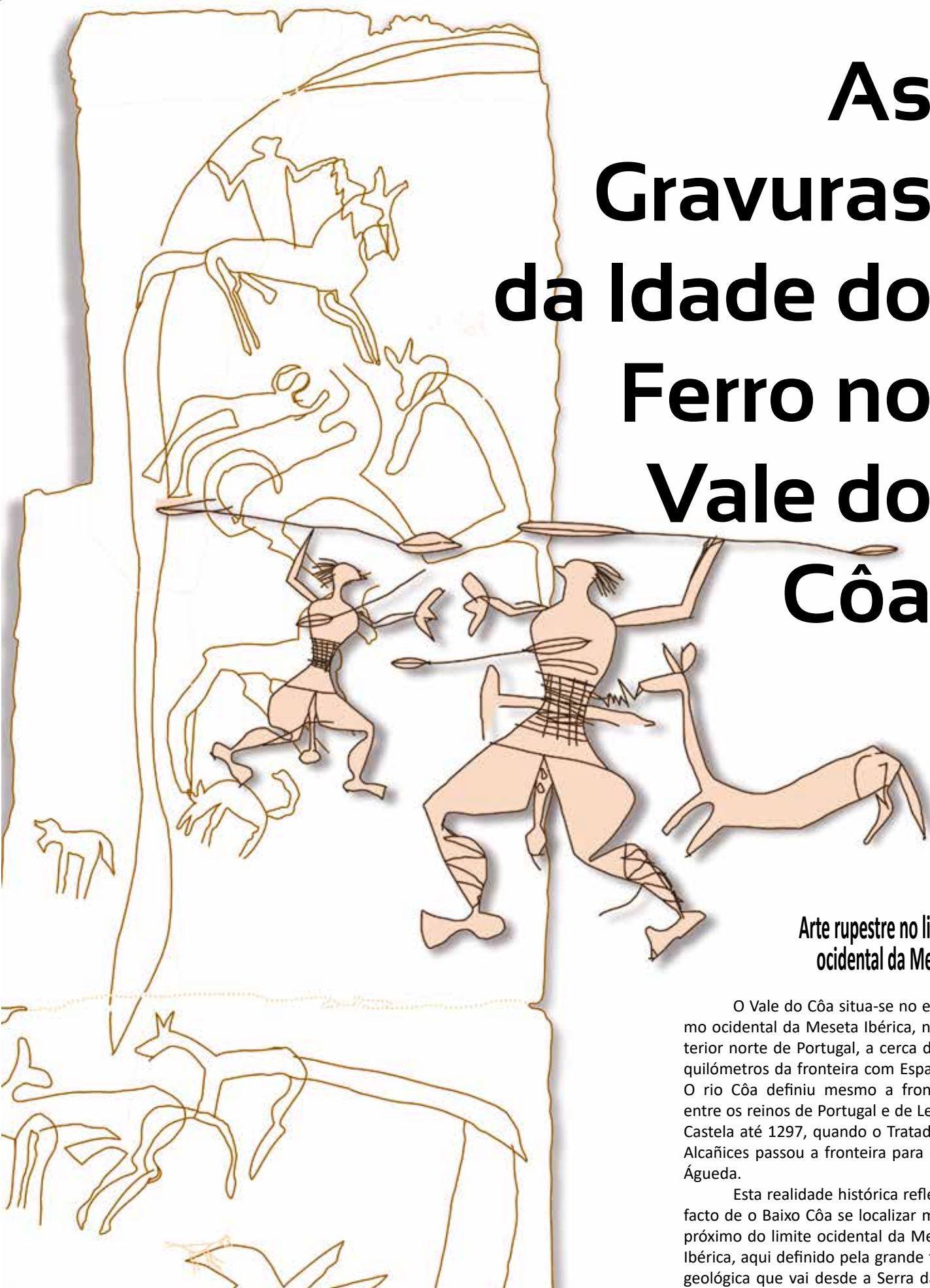
EN EL MUSEO DE GRANADA

ORFEBRERÍA VACCEA

PRODUCCIONES VACCEAS



As Gravuras da Idade do Ferro no Vale do Côa



Arte rupestre no limite ocidental da Meseta

O Vale do Côa situa-se no extremo ocidental da Meseta Ibérica, no interior norte de Portugal, a cerca de 20 quilómetros da fronteira com Espanha. O rio Côa definiu mesmo a fronteira entre os reinos de Portugal e de Leão e Castela até 1297, quando o Tratado de Alcañices passou a fronteira para o rio Águeda.

Esta realidade histórica reflete o facto de o Baixo Côa se localizar muito próximo do limite ocidental da Meseta Ibérica, aqui definido pela grande falha geológica que vai desde a Serra da Es-



Localização da arte rupestre do Vale do Côa no limite ocidental da Meseta Ibérica. Os números corresponde aos sítios do rio Sabor, referidos no texto (1. Vale de Figueira; 2. Castelhinho; 3. Crestelos).

2013 e 2014), do registro gráfico de cinco dezenas de painéis gravados e da documentação fotográfica realizada por Mário Reis, parcialmente disponível na página internet da Fundação Côa Parque (<http://www.arte-coa.pt>), a esmagadora maioria destas rochas continua inédita. A partir dos poucos dados publicados, foram já apresentadas algumas tentativas de interpretação destas representações (Luís 2008, 2009 e 2010), que aqui retomamos.

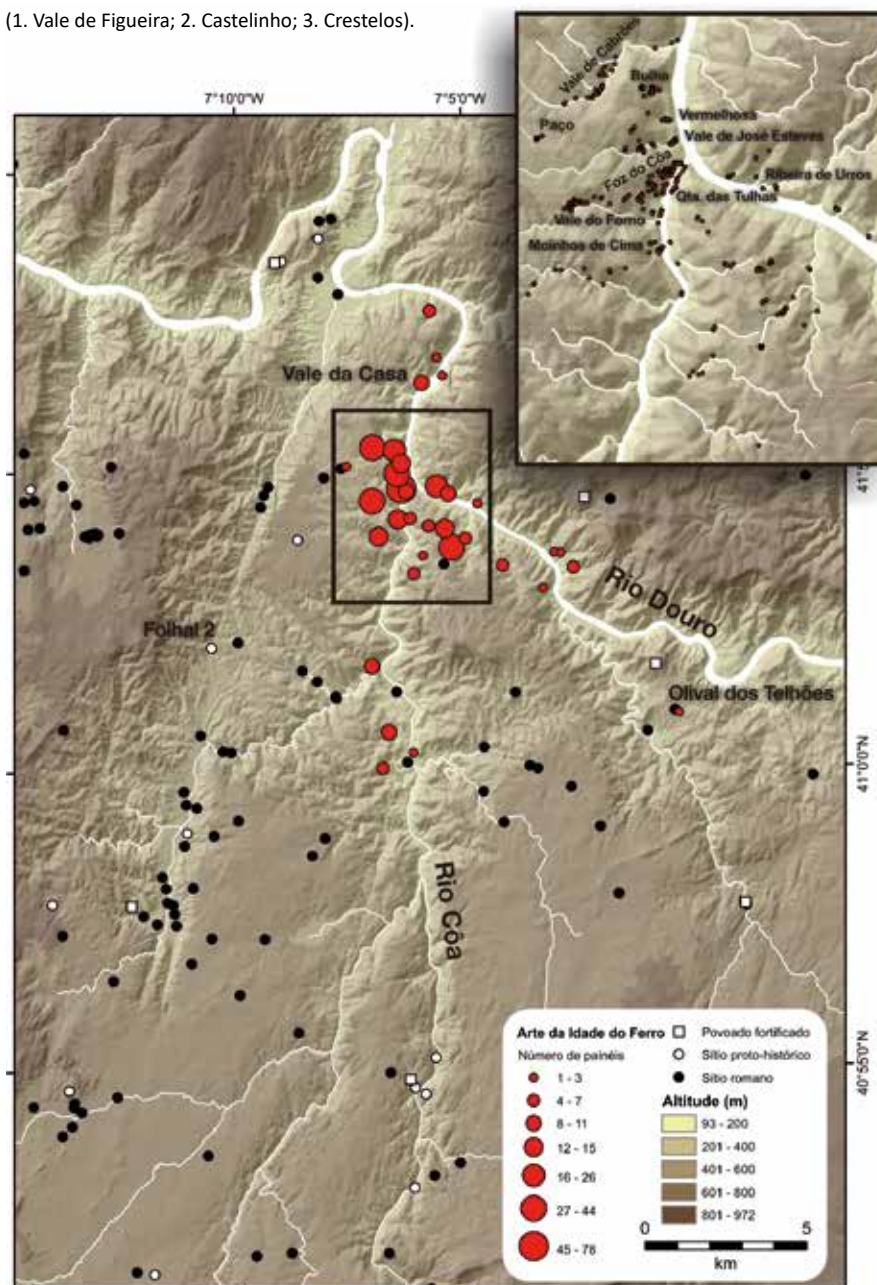
Por falta de investigação, o nosso desconhecimento estende-se também ao contexto regional da ocupação hu-

Localização dos vestígios de arte rupestre e ocupação humana da Idade do Ferro e Romanização no Vale do Côa.

trela (Portugal) até Puebla de Sanabria (Espanha). Imediatamente antes do fim deste acidente, o rio Côa foi escavando um vale profundo, com cerca de 400 metros de desnível em relação ao planalto circundante do final da Meseta, definindo assim uma barreira natural.

Foi nesta região que em 1991 começou a ser descoberto o maior conjunto de arte paleolítica ao ar livre, quando se construía aí uma barragem hidroelétrica que iria submergir todo o vale. A intervenção dos portugueses e da comunidade científica internacional fez com que o projeto fosse abandonado, e a arte rupestre foi inscrita na Lista de Património Mundial da UNESCO em 1998.

Mas se a arte do Côa é conhecida sobretudo por se tratar do mais importante conjunto de arte paleolítica ao ar livre do mundo, ela apresenta outras fases artísticas, que chegam até ao século XX. Um dos conjuntos mais importantes é a arte rupestre da Idade do Ferro, que constitui hoje a segunda mais relevante fase artística da arte rupestre do Vale do Côa, identificada em 46 núcleos de arte distintos, num total de 455 rochas gravadas (Reis 2014). Contudo, a importância da arte paleolítica será o principal fator que leva a que se trate de uma arte em grande medida ainda desconhecida. Apesar dos avanços na prospeção e da identificação de novos painéis e sítios, que têm vindo a ser periodicamente apresentados (Reis 2012,





Confluência do rio Côa com o rio Douro. A arte rupestre localiza-se na vertente em frente e nos vales que afluem para o Douro (à direita). Foto José Paulo Ruas.

mana contemporânea da arte. Apesar disso, o povoado fortificado de altura parece continuar a ser o centro do povoamento, com alguns povoados fortificados, cuja cronologia é ainda incerta, localizados no cimo de relevos, nem sempre muito acentuados, junto a zonas agrícolas e associados a vestígios romanos localizados no sopé destas elevações (Monte Meão, Monte do Castelo, Castelo dos Mouros). Para além desses pólos concentradores de povoamento, outro tipo de assentamentos, mais ligados às tarefas quotidianas e mais invisíveis arqueologicamente, caracterizariam a ocupação regional (Folhal 2). Estudos recentes a norte do Côa, no vale do Sabor, vieram comprovar esta dualidade no povoamento regional, salientando-se a escavação do povoado fortificado do Castelhinho (Santos et al. 2012), bem como em Crestelos, com zona fortificada, mais alta, e uma outra, localizada no sopé, com estruturas habitacionais, posteriormente romanizadas (Sastre 2014). Em ambos os sítios, foram identificadas cerca de 500 e 100 placas gravadas com arte móvel, respetivamente, com grandes semelhanças com a arte rupestre do Côa. O facto de terem sido identificadas em contexto arqueológico torna-se numa referência cronológica

fundamental para a datação da arte do Côa. No Sabor foram ainda identificados painéis com arte rupestre sidérica no Vale Figueira e junto a Crestelos (Naves & Figueiredo 2015). Tanto no Côa como no Sabor, desconhece-se qualquer necrópole.

A arte rupestre da Idade do Ferro do Vale do Côa recorre ao mesmo tipo de painéis verticais de xisto utilizado pela restante arte rupestre do vale, partilhando mesmo muitos deles, sobretudo com a fase final da arte paleolítica. A arte do Ferro localiza-se sobretudo em torno da confluência do rio Côa com o Douro e em ambas as margens deste, para montante e jusante, bem como, em menor medida, para o interior curso do Côa.

Para além dos afloramentos rochosos de xisto, foram ainda identificadas duas placas móveis com motivos da Idade do Ferro, em zonas onde se identificam vestígios arqueológicos romanos (Paço e Olival dos Telhões).

A técnica predominante de representação é a gravura com recurso a instrumento metálico, a julgar pela análise macroscópica dos traços gravados com perfil em U, conjugada com a investigação experimental. A força aplicada no ato da gravação, e eventualmente o tipo de utensílio empregue,

faz com que esta técnica simples apresente grandes variações, desde figuras profundamente gravadas, como a placa do Paço, até ligeiros desenhos, que se materializam não pela gravação de um sulco na rocha, mas por uma ligeira raspagem, criando um contraste cromático entre a linha clara e a superfície mais escura do painel.

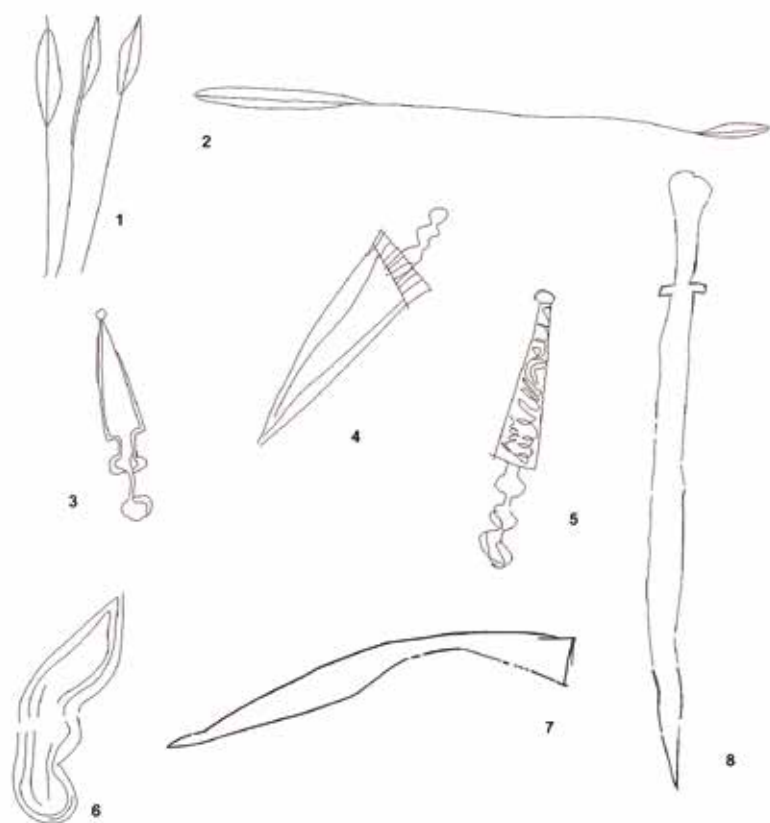
As representações da Idade do Ferro do Vale do Côa surgem geralmente em grandes sobreposições de motivos, mais ou menos organizados, mas também em cenas narrativas. As figuras surgem geralmente de perfil, ou, no caso de algumas figuras humanas, em perspetiva frontal, desconhecendo-se, até ao momento, qualquer figura evidente em perspetiva zenital.

Os guerreiros e as armas

Embora os quadrúpedes sejam numericamente mais comuns, a figura humana é central na arte da Idade do Ferro no Vale do Côa, pelo grande destaque que lhe é dado, pelo seu tamanho, pelas particularidades e detalhes das suas representações e pela sua centralidade no contexto das cenas narrativas, onde figuram outros animais que se lhe submetem.



Representações humanas da arte do Vale do Côa. (1. Paço; 2. Vermelha 3; 3. Foz do Côa 95; 4. Vermelha 3; 5. Vale do Forno 6; 6. Ribeira de Urros 1; 7. Foz do Côa 93; 8. Vermelha 3; 9. Vale do Forno 6; 10. Vale da Casa 10; 11. Foz do Côa 42). Desenhos Fernando Barbosa.



Panóplia da arte rupestre do Vale do Côa: lanças (1. Vale da Casa 10; 2. Vermelha 3), punhais (3. Foz do Côa 150; 4. Penascosa 20; 5. Vale de Cabrões), falcas (6. Vale da Casa 6; 7. Vale da Casa 10) e espada (8. Vale da Casa 10). Desenhos Fernando Barbosa.

Estas figuras são sempre homens e guerreiros. Se o seu género é por vezes comprovado pela representação do sexo, já o seu estatuto de guerreiro lhe é conferido pela associação a um conjunto de armas. Essa panóplia consta sobretudo de lanças, geralmente com a representação do conto, e escudos circulares, representados em perspetiva frontal, ou mais raramente de perfil. Para além disso, surgem também punhais, falcas e mais raramente espadas. Alguns guerreiros apresentam um conjunto de linhas reticuladas sobre a região do ventre, o que sugere a utilização de uma espécie de couraça que protege essa região. Noutros casos, essas linhas restringem-se à zona da cintura, sugerindo a utilização de cinturões. Na cena de duelo da rocha 3 da Vermelha, os guerreiros apresentam ainda um conjunto de linhas na zona das canelas, que deverão corresponder a cnémides ou grebas, proteções que, neste caso, não seriam metálicas, mas constituídas por fitas de couro.

Esta panóplia corresponde quase na íntegra à descrição de Estrabão (*Geografia*, III, 3, 6) do armamento dos

Lusitanos, embora se possa alargar a grande parte dos povos pré-romanos peninsulares. Da descrição do geógrafo clássico, apenas o capacete parece estar ausente, com a exceção de dois casos duvidosos, das rochas 23 do Vale da Casa, onde um simples traço poderá sugerir um capacete com pala, e 10 do mesmo sítio, onde duas figuras desarmadas apresentam a cabeça coberta por algo que poderia corresponder a um capacete de crista em perspetiva frontal.

Poder-se-ia ainda pensar que duas das figuras das rochas 3 da Vermelha ostentariam capacetes com cornos. No entanto, o facto de uma delas ter as mãos levantadas a segurar o que seriam os cornos e dois traços oblíquos a fechar as linhas curvas, leva a concluir que se trata de representações de figuras com vasos à cabeça.

Os guerreiros surgem a pé, geralmente com duas lanças, escudo e, por vezes, punhal. Estas figuras surgem isoladas ou em grupo, nomeadamente em cenas de duelo, cujo caso mais emblemático é o da rocha 3 da Vermelha, onde dois guerreiros, com a panóplia

completa e despidos da cintura para baixo, lançaram já uma lança contra o adversário e brandem uma segunda. Outros exemplos de combate parecem envolver mais elementos, alguns deles deitados, que poderão corresponder a combatentes abatidos. Nestes casos de vários combatentes, a multiplicação de figuras poderá corresponder também a uma representação narrativa com diferentes momentos justapostos.

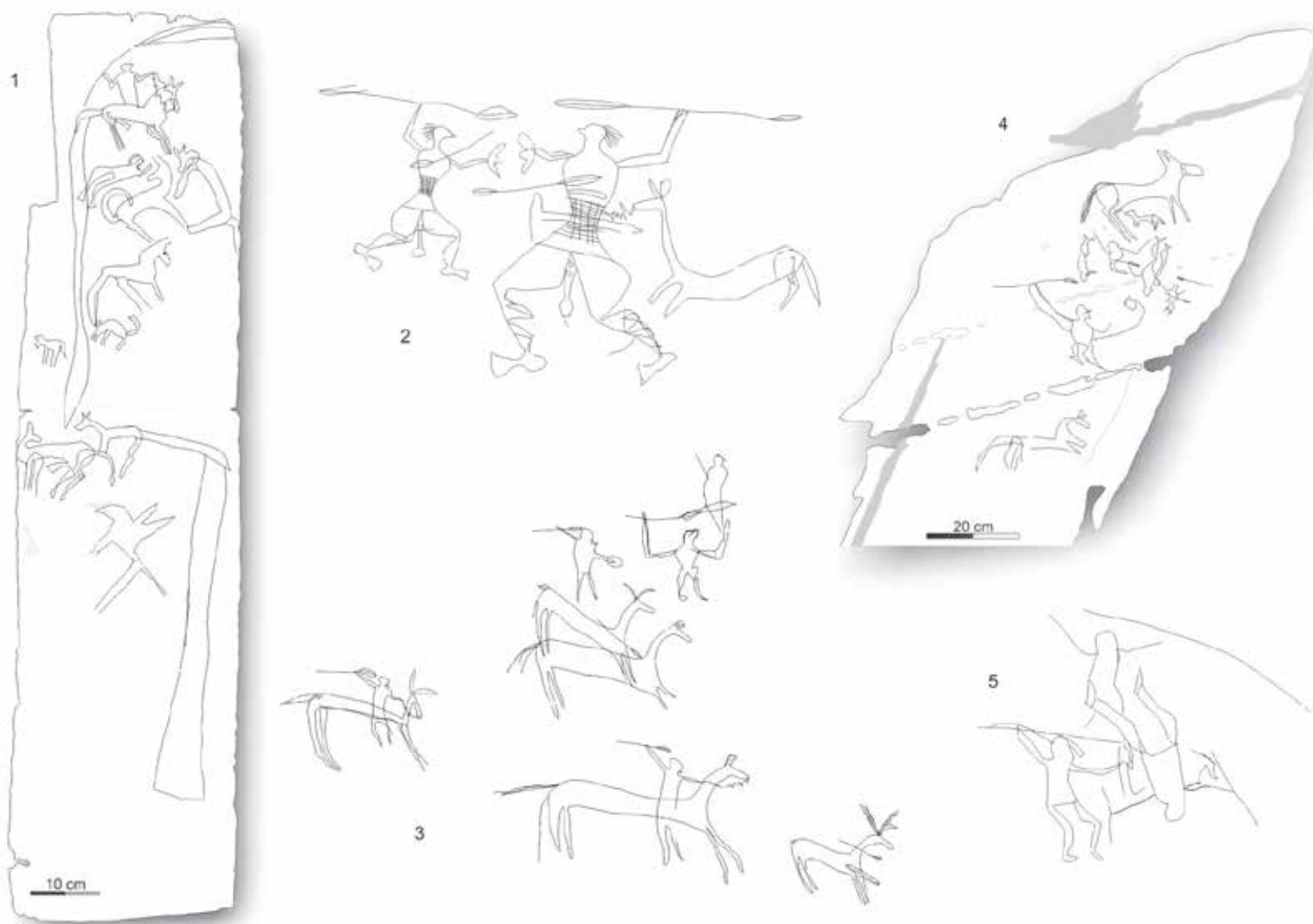
As representações de monomaquia são comuns na iconografia ibérica pré-romana, com especial destaque para o famoso cabo de punhal de Las Ruedas e outros exemplos em La Osera, Numância ou Tona.

Mais comum do que o guerreiro a pé é a figura do cavaleiro armado, montado em cavalos sem sela, geralmente ostentando uma lança erguida numa mão, excepcionalmente com escudo, e com a outra segurando os arreios, desenhados sob forma de uma, ou mais raramente, duas linhas, geralmente em ziguezague.

Estes cavaleiros surgem isolados ou em grupo, geralmente representando cenas de caça ao veado, com o auxílio de guerreiros apeados, ou, mais frequentemente, de cães. Esta prática da caça ao veado com cães surge documentada em Xenofonte (*Cynegeticus* 9), onde se aconselha que, uma vez acausado, o veado macho seja morto à distância, com dardos, para evitar ferimentos provocados pelas armações e coices.

De entre as figuras humanas salienta-se um conjunto ao qual já chamámos de ornitocéfalos, ou guerreiros com cabeça de pássaro. São figuras cuja cabeça apresenta um bico e que apresentam grandes semelhanças formais com outras figuras conhecidas na iconografia peninsular, sobretudo no diadema de Mones (Astúrias), mas também na cerâmica de Numância, El Monastil ou San Miguel de Llíria.

Igualmente com cabeça em bico de pássaro documenta-se um conjunto de outras figuras não armadas, como dois antropomorfos da Broeira 3 que se apresentam com os braços levantados, interpretados como orantes. Em duas outras representações com figuras ornitocéfalas, os longos braços não estão levantados, mas dobrados para cima, como se fossem levantar voo. Num destes casos, a figura surge com as pernas cortadas, como que a sair de uma irregularidade da rocha.



Composições narrativas (1. Foz do Côa 153; 2. Vermelha 3; 3. Foz do Côa 177; 4. Bulha 38; 5. Quinta das Tulhas 6). Desenhos Fernando Barbosa.

O bestiário

As figuras animais dominam em termos de motivos, embora com um bestiário reduzido, composto sobretudo por cavalos, cervídeos e canídeos. É contudo por vezes difícil distinguir estas espécies, uma vez que as figuras são geralmente padronizadas e esquemáticas, sem grande elaboração artística. Trata-se geralmente de figuras de animais com grandes orelhas, corpo comprido e patas pouco desenvolvidas.

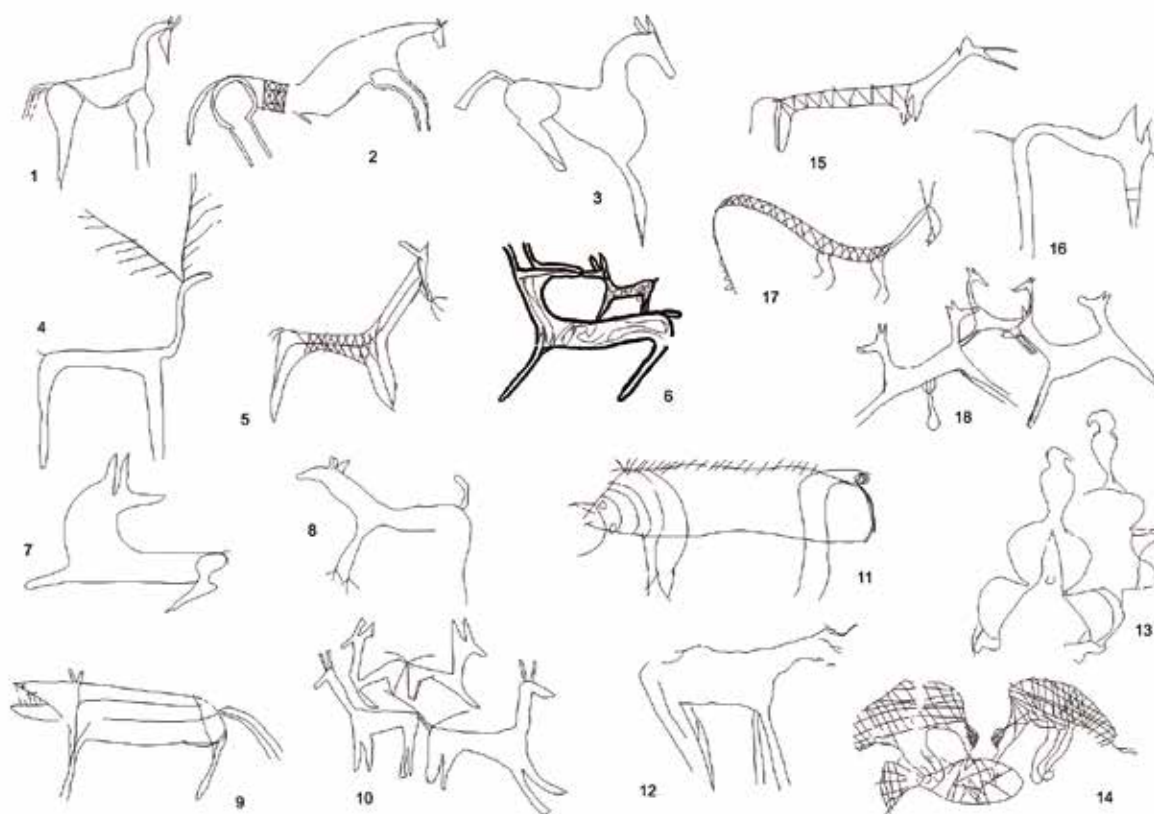
O cavalo surge associado às figuras humanas, mas também isoladamente, identificando-se pela sua postura e pela curva da crineira e cauda comprida, embora muitas vezes difícil de distinguir. Regra geral, o seu aspeto é bastante distinto do atual, com patas curtas, corpos compridos, geralmente sem crina, e com orelhas longas. Este

facto ficar-se-á a dever ao estilo de representações, mas também às diferenças físicas deste animal em relação à atualidade, quando a seleção de raças ainda não tinha produzido os cavalos de patas longas, criados para o salto através de trincheiras durante a guerra. O cavalo não parece surgir diretamente associado ao combate, com a eventual exceção da cena da Foz do Côa 153, onde, ao lado de um cavaleiro com lança, surge uma figura humana tombada. A monomaquia da Vermelha 3 é contudo um caso paradoxal, na qual um dos guerreiros que luta a pé, com lança, tem os arreios de um cavalo presos à sua couraça. Esta representação torna evidente a denotação de prestígio que o cavalo confere a quem se lhe associa.

Os cervídeos são também figuras difíceis de identificar, com a exceção dos machos, que ostentam as suas evidentes hastes, geralmente representa-

das de forma não realista por ramiformes. Já as corças são mais difíceis de distinguir pois as suas orelhas longas e caudas curtas surgem também noutros animais. Assim, a forma mais segura para identificação de fêmeas consiste na sua associação a machos.

O cão surge em cenas de caça auxiliando caçadores a cavalo. Este animal surge também associado a cervídeos sem caçador. Os canídeos identificam-se pela sua postura, comportamento e pormenores morfológicos. No caso da postura, salientam-se os canídeos deitados com a cabeça a olhar para trás, uma postura reconhecida, por exemplo, na estela de El Palao. Ao nível do comportamento, os dois pares de animais da rocha 19 de Vale de José Esteves, que se apresentam colados pela zona posterior ligados por linhas, sugerem um momento pós-coital, após o entumescimento do *bulbus glandis*. Os



Representações zoomórficas: Cavalos (1. Vale de Cabrões 6; 2. Azenha 3; 3. Foz do Côa 148), cervídeos (4. Moinhos de Cima 7; 5. Penascosa 14; 6. Paço), canídeos (7. Vale de José Esteves 7; 8. Vale da Casa 23; 9. Azenha 3; 10. Vale de José Esteves 17), javali (11. Foz do Côa 145), bovino (?) (12. Vale do Forno 6), aves (13 e 14. Vermelha 3) e indeterminados e “fantásticos” (15. Foz do Côa 181; 16. Vale de José Esteves 18; 17. Vale de Cabrões 11; 18. Vale de José Esteves 18). Desenhos Fernando Barbosa.

dentes e as unhas desenvolvidas são outros pormenores que identificam os canídeos. Contudo, com a exceção dos casos onde há uma clara interação com a figura humana não podemos assegurar se se tratam verdadeiramente de canídeos domésticos ou lobos. O facto de alguns terem cauda curta e outros comprida poderá sugerir uma distinção entre domésticos e selvagens, sendo que as caudas curtas surgem associadas a pelo menos uma cena de caça. Este facto poderá estar relacionado com o facto de os caçadores cortarem as caudas dos cães para não afugentarem a caça.

Existe ainda um conjunto de animais minoritários nos quais se integram as duas aves e o peixe sob a monomaquia da rocha 3 da Vermelha. Trata-se de duas aves necrófagas comendo um peixe. Todas as figuras se apresentam com um preenchimento reticulado. No mesmo painel surge uma segunda representação de ave, neste caso uma rapina, associada a um antropomorfo com bico de pássaro.

Estas figuras têm paralelos na iconografia peninsular, desde os diademas de Mones, até às estelas de El

Palao e Binéfar, passando pela pintura vascular de Numância.

Finalmente, refira-se a existência de uma representação de um javali, denunciado pelas presas, crina dorsal e rabo encaracolado, que encontra paralelos na iconografia pré-romana peninsular, como no punhal de Las Ruedas ou na lúnula de Chão de Lamas (Coimbra).

Por falta de elementos identificadores ou de contexto elucidativo, e pela relativa dificuldade na distinção das espécies representadas, que vimos descrevendo, não será de estranhar que grande parte do bestário da arte da Idade do Ferro esteja inserida no conjunto dos quadrúpedes indeterminados, mas que se deverão enquadrar nas principais espécies acima descritas.

Existe ainda um outro conjunto de figuras que não é passível de qualquer definição realista. Esta indefinição dever-se-á tanto à inabilidade dos autores, quanto ao facto de se referirem a realidades imaginárias, cujo contexto específico desconhecemos. A rocha 18 do Vale de José Esteves é disto um bom exemplo. Por entre canídeos e um cavaleiro, surgem figuras com grandes

orelhas e aparentemente um focinho comprido, mas sobretudo figuras espelhadas, com duas cabeças e quatro patas dianteiras ligadas por um mesmo corpo. Pela sua semelhança com outras figuras do mesmo painel interpretamo-las como cães, num dos casos com a representação do falo. Ainda no campo das representações imaginárias, salienta-se a figura de um quadrúpede com língua bifida e cauda comprida com “barbatañas” dorsais, que poderá corresponder a um hipocampo.

Outros signos

Para além de um conjunto imenso de traços emaranhados difíceis de identificar como verdadeiros signos estruturados, as representações figurativas da Idade do Ferro do Vale do Côa coexistem com um conjunto variado de signos. De entre estes salienta-se um alfabeto grego, representado junto da cena de caça da rocha 23 do Vale da Casa (Gomes 2013). Trata-se da primeira evidência de escrita na região, embora, pela sua natureza de abecedário e



Outros signos (1. Foz do Côa 181; 2. Vale da Casa 23; 3. Quinta das Tulhas 2; 4. Azenha 3; 5. Azenha 3; 6. Bulha 19; 7. Foz do Côa 92). Desenhos Fernando Barbosa.

contexto interior, seja questionável se o seu autor saberia verdadeiramente ler o que reproduziu.

Segue-se um conjunto de motivos retangulares com preenchimento geométrico, circulares preenchidos e meandriformes. Alguns destes tipos repetem-se em diferentes painéis, como seja um motivo arboriforme com nervura central presente na Ribeira da Cabreira 3, que surge sob a forma de cruz na Foz do Côa 181. Estes padrões geométricos surgem também associados à decoração do interior de figuras animais, como sejam os cavalos, parcial ou integralmente preenchidos por decorações baseadas em padrões de linhas retas ou

onduladas. Registe-se ainda a representação de círculos na espádua e na coxa. O mesmo acontece com os cervídeos, através do preenchimento por linhas retas subparalelas ou por decorações meandriformes.

A ideologia guerreira expressa na arte rupestre

Ainda em grande medida desconhecida, a arte da Idade do Ferro do Vale do Côa apresenta uma notável riqueza ao nível do suporte, número e iconografia, que merece um estudo

aprofundado. Apesar das grandes semelhanças formais com a restante iconografia pré-romana da Península Ibérica, ela afasta-se dela pelo suporte. Com raras exceções nos vales do Guadiana e do Sabor, entre outras, a esmagadora maioria das iconografias desta época surgem sobre cerâmica, ourivesaria e escultura.

O facto de ela surgir em suporte rochoso fixo (os painéis verticais de xisto do Vale do Côa) confere-lhe um uma relação inextricável com o contexto ambiental e geográfico em que se inscreve, constituindo um verdadeiro exemplo de *"land art"*, onde o espaço é também um dos meios da criação. Ela testemunha uma construção social do espaço, uma domesticação da natureza pela arte, humanizando-a e conferindo-lhe sentido através da iconografia representada.

A localização desta arte, ainda que condicionada pelas condições naturais de formação e preservação dos painéis verticais de xisto, denota uma relação próxima com a água e a sua confluência, sejam os rios Côa e Douro, sejam os inúmeros cursos de água sazonais, que levam a água da superfície final da Meseta, a cerca de 400 metros acima do nível médio do mar, até ao fundo dos vales dos rios, a cerca de 110 metros.

Trata-se de uma arte frequentemente narrativa, onde os temas se vão repetindo ao longo dos diferentes painéis e sítios. As suas representações acentuam a temática da virilidade, evidente na representação dos sexos dos humanos e animais ou nas hastes dos veados. Desconhecemos qualquer representação humana que possa ser identificada com o género feminino, com a exceção de duas representações de coito posterior, que poderão contudo corresponder a atos homossexuais, uma vez que as figuras penetradas não ostentam qualquer atributo feminino. Também as figuras que ostentam vasos à cabeça, que na etnografia portuguesa corresponde a uma prática feminina, não apresentam qualquer outro atributo feminino.

As ações destas figuras reforçam também esta noção de virilidade. Elas



Cavaleiro com lança. Pormenor da Rocha 1 da Vermelhosa.

surgem a cavalo, ostentando armas, a lutarem entre si a pé e a caçarem. Estamos assim perante um conjunto de representações que heroizam da figura do guerreiro, que surge com as suas armas a cavalo.

Existe uma relação direta entre a representação de cavaleiros armados e a heroificação de guerreiros mortos, aludindo à última viagem destes. Essa relação deverá ter origem pelo menos na Idade do Ferro, como mostra a estela de Benaciate (Silves). Os cavaleiros heroificados continuam até ao século I a.C. por toda a Península, como o exemplificam a pintura e escultura ibéricas, as estelas de Baixo Aragão e Catalunha ou o diadema de Mones.

Também a monomaquia é uma temática com larga tradição literária desde a Guerra de Troia (Ilíada 3, 86-

94), à resolução do cerco de *Intercatia*, em pleno território Vaceu (Apiano, *História de Roma*, 6, 53), passando pelos funerais do pai e tio de Públio Cornélio Cipião, o Africano (Tito Lívio, *Ab Urbe Condita*, 28, 21) ou de Viriato (Apiano, *Historia de Roma*, 6, 75), o chefe dos Lusitanos. Ela pode ser entendida como uma forma de evitar o combate generalizado entre dois exércitos ou prestar homenagem aos chefes mortos. O relato de Tito Lívio revela estas duas motivações: homens livres, representantes dos príncipes aliados, lutaram para honrar os seus generais mortos, mas também para resolver conflitos pendentes.

Esta prática ilustra a aceitação da morte pelo guerreiro, a mais profunda e exigente das responsabilidades humanas. Os guerreiros combatem olhando-se e oferecem a sua morte, enobrecen-

do-se. Eles trocam assim o prolongamento de uma vida confortável, mas efémera, pela fama duradoura na memória dos mortais, afirmando que a fidelidade face ao chefe ultrapassa as fronteiras entre a vida e a morte (Olmos 1996).

A morte propriamente dita é raramente representada na arte do Côa, mas julgamos identificá-la em algumas representações com figuras deitadas, que surgem entre guerreiros apeados ou face um cavaleiro com lança, numa cena com grandes semelhanças com a estela de El Palao.

Quando não combate, o guerreiro caça, a principal ocupação das elites durante a paz. Ela pode ter também uma conotação com a morte e o mundo inferior, nomeadamente a caça ao veado, pela sua relação com o deus céltico Cernunnos, representado com armações.

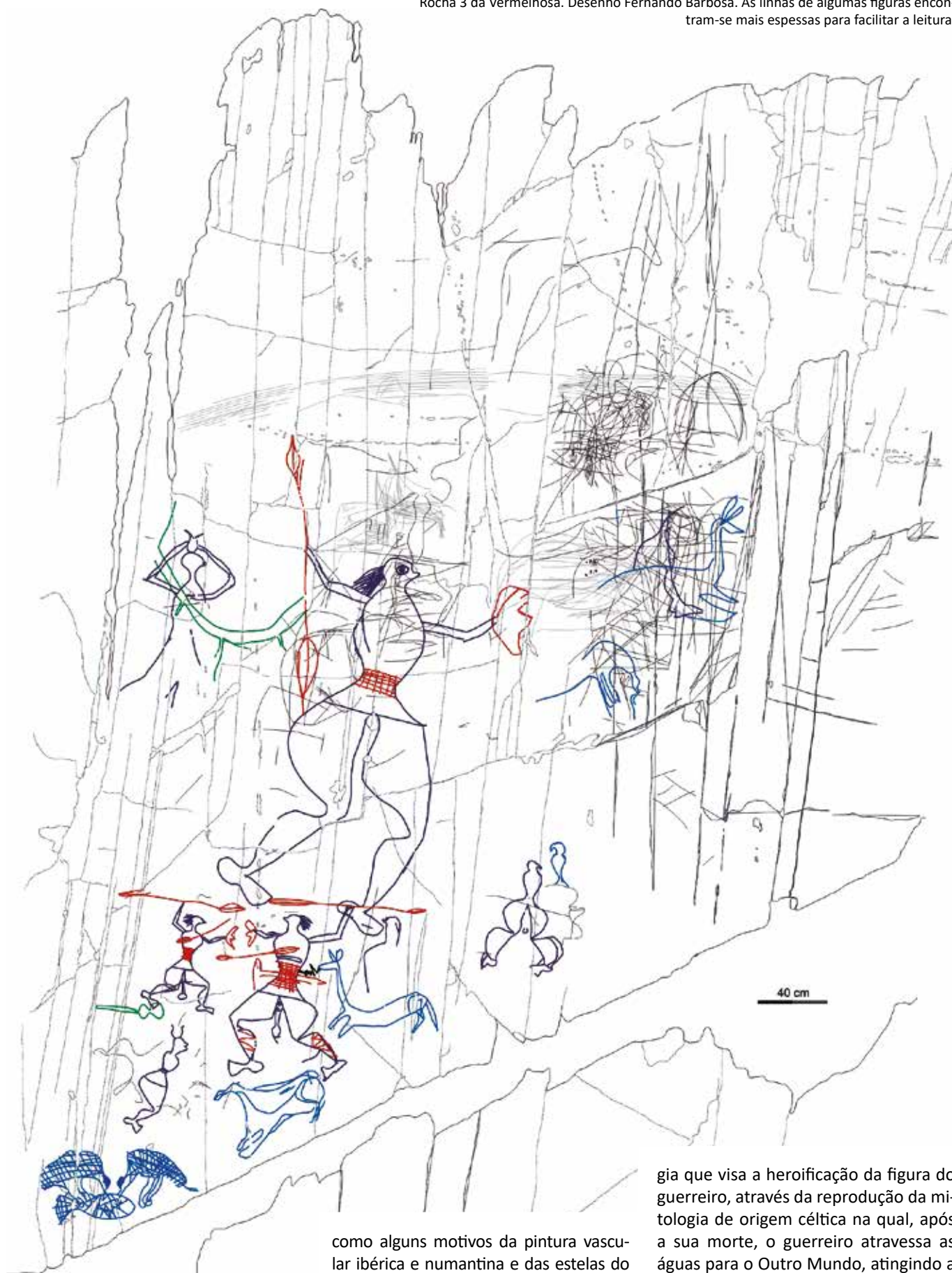
Ao seu lado traz o cão, que o acompanha na caça, como nos conta Xenofonte, e surge igualmente como símbolo de prestígio do nobre, guardando fielmente a sua casa (ver por exemplo a fidelidade de Argos a Ulisses). O cão também pode ter uma associação ao outro mundo, acompanhando o seu dono na morte (*Ilíada*, 23, 173-174), o que sucede com mais clareza com o lobo, associado ao deus céltico Sucellus, representado, por exemplo, na estela de Zurita (Cantábria), transportando o devorado nas suas entranhas até ao Outro Mundo, onde irá renascer.

A representação de aves necrófagas poderá aludir à prática de exposição dos corpos dos caídos em combate, citada por exemplo por Sílio Itálico (*Púnica*, 13, 470-471), a respeito dos iberos, cujos corpos seriam devorados por um abutre sinistro, ou na passagem de Cláudio Eliano (*De Natura Animalium*, 10, 22), que atribui o mesmo destino aos guerreiros Vaceus mortos em combate. A relação entre ave e peixe figura igualmente nos diademas de Mones interpretados como a representação do trânsito aquático dos guerreiros para o Outro Mundo.

Desconhecido até há pouco, o javali faz agora também parte do bestiário do Côa, no limite ocidental da sua principal área de distribuição. Também o touro parece surgir numa gravura do Côa, estando assim completo o bestiário das principais representações peninsulares.

Dos motivos analisados e da sua comparação iconográfica com um vasto

Rocha 3 da Vermelhosa. Desenho Fernando Barbosa. As linhas de algumas figuras encontram-se mais espessas para facilitar a leitura.



conjunto da iconografia pré-romana peninsular, nomeadamente os diademas de Mones (Marco Simón 1994), bem

como alguns motivos da pintura vascular ibérica e numantina e das estelas do Baixo Aragón, parece perceber-se uma mensagem, bem patente na rocha 3 da Vermelhosa. As representações do Vale do Côa são a expressão de uma ideolo-

gia que visa a heroificação da figura do guerreiro, através da reprodução da mitologia de origem céltica na qual, após a sua morte, o guerreiro atravessa as águas para o Outro Mundo, atingindo a imortalidade.

A mensagem fala-nos da viagem do herói, a catábase, que consiste na sua descida aos infernos. As imagens assina-

lam o ponto de separação e o espaço de encontro entre mortos e vivos, fixando a despedida e o caminho. O suporte iconográfico representa a fronteira e o encontro de dois mundos, este que conhecemos e o Outro Mundo, só acessível para alguns.

Nesta viagem o herói tem o auxílio de um conjunto de animais psicopompos (cavalo, canídeo, necrófagos, javali, hipocampo, etc.). O caminho de acesso ao Outro Mundo é através das águas (Marco Simón 1994), que, neste caso, confluem com o Douro e o Côa. Nesta última viagem, da qual alguns têm conhecimento prévio, os guerreiros transformam-se em pássaros, pelo que damos grande importância às figuras com bico de pássaro, que poderão contudo ter uma cronologia específica, para já impossível de determinar.

A morte é entendida como uma realidade simétrica da vida. Ela é um espelho e prolongamento dos usos e privilégios das elites (Olmos 1996). Neste sentido torna-se mais fácil compreender os animais espelhados da rocha 18 do Vale de José Esteves. Eles estão entre os dois mundos.

A arte do Côa é assim uma arte de fronteira, que separa, mas também liga o mundo dos mortos e dos vivos. O facto do Vale do Côa se situar precisamente no limite ocidental da Meseta Ibérica, a maior unidade geomorfológica da Península Ibérica, aponta para que esta arte esteja também localizada numa fronteira entre os vivos. Esta noção da arte como fronteira surge reforçada pelo contexto de identificação das centenas de placas com arte móvel, estilisticamente semelhantes à arte do Côa, no interior de um fosso do sítio do Castelhinho (Santos et al. 2012), que separa o interior do exterior da fortificação.

A arte da Idade do Ferro do Vale do Côa parece assim ser a expressão de um substrato cultural pré-romano, cuja interpretação apenas intuimos. Sem a longa tradição da investigação arqueológica na região Vazeia, falta-nos ainda um longo caminho para percorrer na interpretação desta arte localizada nos confins da mesma Meseta. Para além do esboço interpretativo que aqui apresentamos ela conterà seguramente outros níveis de leitura, e novas descobertas virão seguramente contrariar ou acrescentar o que aqui fica dito. Por outro lado, o estado atual de grande desconhecimento leva-nos a não distinguir ainda as suas subtilidades cronológicas,

tratando como um todo representações de distintas fases. De momento, a atribuição cronológica genérica desta arte baseia-se, em primeiro lugar, nos temas e suas formas de representação, a partir de comparações com a iconografia expressa na joalharia, escultura e pintura vascular da Península Ibérica, que apontam para os séculos III-II e I a.C. A identificação da arte da Idade do Ferro num dos fossos do sítio do Castelhinho, a cerca de 10 quilómetros a norte do Côa, foi precisamente datada dos séculos II a I a.C. (Santos et al. 2012), fornecendo uma boa referência cronológica regional. A identificação das placas do Paço e Olival dos Telhões em sítios com ocupação romana, aponta para que o seu fim seja durante os alvares da ocupação romana.

Verifica-se alguma contradição entre a ideologia expressa na arte rupestre e os outros vestígios arqueológicos da ocupação pré-romana desta região. Os vestígios do Sabor apontam para comunidades essencialmente agrícolas, atividade ausente das representações artísticas. No entanto, o facto de, tanto no Castelhinho como em Crestelos, os celeiros terem sido fortificados, conjugado com a presença de algum equipamento militar (pontas, contos de lança e falcatas), sugerem uma sociedade baseada na acumulação de recursos e na sua distribuição desigual. Talvez tenha sido este modelo económico que tenha justificado a necessidade de uma ideologia que afirma e perpetua o poder, expressa na arte.

Esta sociedade e a sua mentalidade irão desaparecer com a ocupação da Península Ibérica pelas tropas romanas, que estes guerreiros não conseguiram travar, divididos, mal organizados e orgulhosos da sua morte. As mudanças radicais nas sociedades indígenas, provocadas pela invasão dos exércitos romanos e consequente pacificação, irá provocar a aculturação e o fim da ideologia guerreira que deu origem à arte rupestre do Vale do Côa.

Bibliografia

- GOMES, M.V., 2013. O abecedário rupestre, proto-histórico, do Vale da Casa (Vila Nova de Foz Côa). *Revista da Faculdade de Letras - Ciências e Técnicas do Património*, 12, pp.69–85.
- LUÍS, L., 2008. Em busca dos cavaleiros com cabeça de pássaro: Perspectivas de in-

vestigação da Proto-história no Vale do Côa. In R. de Balbín Behrmann, ed. *Arte Prehistórica al aire libre en el Sur de Europa*. Junta de Castilla y León, pp. 415–438.

- 2009. “Per petras et per signos”: A arte rupestre do Vale do Côa enquanto construtora do espaço na Proto-história. In P. J. Sanabria Marcos, ed. *Lusitanos y vettones: Los pueblos prerromanos en la actual demarcación Beira Baixa - Alto Alentejo - Cáceres*. Cáceres: Junta de Extremadura; Museo de Cáceres (Memorias; 9), pp. 213–240.
- 2010. A construção do espaço numa sociedade proto-histórica: A arte rupestre do Vale do Côa. In F. de Oliveira, J. de Oliveira, & M. Patrocínio, eds. *Espaços e Paisagens: Antiguidade Clássica e Heranças Contemporâneas (Vol. 3: História, Arqueologia e Arte)*. Coimbra, pp. 53–67.
- MARCO SIMÓN, F., 1994. Heroización y tránsito acuático: Sobre las diademas de Mones (Piloña, Asturias). In J. Mangas & J. Alvar, eds. *Homenaje a J.M. Blázquez. Vol. 2*. Madrid: Ediciones Clásicas, pp. 318–348.
- NEVES, D. & FIGUEIREDO, S.S. DE, 2015. Quinhentas placas gravadas da Idade do Ferro do sítio fortificado do Castelhinho (Nordeste Portugal): temas figurados e padrões de distribuição. In H. Collado Giraldo & J. J. García Arranz, eds. *XIX International Rock Art Conference IFRAO 2015: Symbols in the Landscape: Rock Art and Its Context [DVD-Rom]*. Tomar: Instituto Terra e Memória (Arkeos; 37), pp. 1589–1605.
- OLMOS, R., 1996. Caminos escondidos. Imaginarios del espacio en la muerte. *Complutum Extra*, 6(2), pp.167–176.
- REIS, M., 2012. “Mil rochas e tal...!”: Inventário dos sítios de arte rupestre do Vale do Côa. *Portugália*, 33, pp.5–72.
- 2013. “Mil rochas e tal...!”: Inventário dos sítios de arte rupestre do Vale do Côa (2ª parte). *Portugália*, 34, pp.5–68.
- 2014. Mil rochas e tal...!': Inventário dos sítios da Arte Rupestre do Vale do Côa (conclusão). *Portugália*, 35(nova série), pp.17–59.
- SANTOS, F. ET AL., 2012. El sitio fortificado del Castelhinho (Felgar, Torre de Moncorvo, Portugal). Estudio preliminar de su diacronía y las plaquetas de piedra con grabados de la Edad del Hierro. *Complutum*, 23(1), pp.165–179.
- SASTRE, J., 2014. Da Idade do Ferro à Romanização da área de Crestelos. In A. P. Dinis, ed. *I Encontro de Arqueologia de Mogadouro: Actas*. Mogadouro: Município de Mogadouro, pp. 79–94.

Luís Luís
Fundação Côa Parque



Parque Arqueológico e Museu do Côa

www.arte-coa.pt



côa arte
da luz
Portugal



Organização
das Nações Unidas
para a Educação,
a Ciência e a Cultura



Sítios Pré-Históricos de Arte Rupestre
do Vale do Rio Côa e de Siega Verde
Inscritos na Lista do Património Mundial
em 1998

Fundação **côa** Parque

